



“Digital oyun kültürü” projesine TÜBİTAK desteği

2011 başarı ödülleri kapsamında desteklenen projeler arasında, ilk kez, dijital oyun kültürüyle ilgili bir çalışma da yer aldı.

2005-2010 yılları arasında TÜBİTAK tarafından desteklenen projelerden en başarılı olanların sözlü ve poster sunumları, 20 Nisan 2011’de yapıldı. Etkinlikte yer alan projelerden birisi de sosyal bilimler alanında desteklenen “Türkiye’de Gençliğin Dijital Oyun Kültürü ve İnternet Kafelerde Oyun Oynama Pratiği” adlı etnografik alan çalışmasıydı. Çalışma kapsamında Türkiye’de profesyonel oyuncularla akademik bir çalışma kapsamında görüşme yapıldı ve profesyonel oyunculuk olgusu ilk kez incelendi.

Proje Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesinde çalışan öğretim üyeleri Prof.Dr. Mutlu Binark ve Dr. Günseli Bayraktutan-Sütcü tarafından 16 ay süre ile gerçekleştirildi. Proje kapsamında, Türkiye’de ilk kez dijital oyun endüstrisi tüm bileşenleri ile (oyun geliştiriciler, yayıncı ve dağıtımıcılar, Teknokentler, oyun dergileri ve profesyonel oyuncular ile İnternet kafe işletmecileri)

birlikte ele alınarak, oyun endüstrisinin haritası ortaya çıkarıldı ve Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin gelişmesini engelleyen sorunlar saptandı ve çözüm önerileri geliştirildi.

Ayrıca Türkiye’de gençlerin dijital oyunları en çok oynadıkları mekânlardan biri olan İnternet kafeler, Ankara ölçeğinde, hem nitel hem de nicel İnternet kafe kullanım pratikleri araştırması ile incelendi. İnternet kafelerin gençlerin toplumsallaşmasında ve İnternet’e erişimde önemli bir kamusal mekân olduğu

saptandı. İnternet’e erişimi sağlayan bu mekânların kullanımının geliştirilmesine yönelik projede dijital okuryazarlık kavramı temelinde kullanıcı farkındalığını geliştirecek önerilerde bulunuldu.



Dijital oyun geliştirmek isteyenlere rehber

Projede, anaakım medyanın ve kamusal aktörlerin gündemine çoğunlukla oyun içeriğindeki şiddet eylemleri, oyuncunun şiddet eylemine karışması, dahil olması veya şiddet eyleminin kurbanı olması şeklinde gelen dijital oyun kültürüne farklı ve yeni kavramlarla bakıldı.

Proje ile Türkiye’de dijital oyun endüstrisi ekonomi politik kuramın kavramları ile ilk kez, tarihsel bir izlek içerisinde incelendi ve dijital oyun geliştirmek isteyenler için kapsamlı bir rehber hazırlandı. Gençlerin oyun oynama pratiklerinin farklı olduğu, bir başka deyişle oyuncu habitusunun farklı olması nedeniyle ve oyunların da farklı türlerde olmasından dolayı oyunla-oyuncu ilişkisinin de farklı olduğu kapsamlı bir şekilde ilk kez ortaya konuldu.

Gençlere yönelik korumacı ve kollamacı bakış açısı yerine, yurttaş eğitimi temelinde, yeni medya ortamının ve bu çalışma özelinde dijital oyunların dijital okuryazarlığın geliştirilmesi için bir olanak olabileceğini ortaya koyan projenin nihai raporuna ULAKBİM veri tabanında TÜBİTAKdestekli projeler veri tabanından ulaşılabilir.

